

AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



DYNASTY WARRIORS 5 **Empires**

SOMMAIRE

Commandes de jeu	2
Démarrage du jeu	4
Commencer	4
Le menu principal	4
Mode Libre	7
Mode Empire	8
Débuter une partie en mode Empire	8
Phase de démarrage	9
Phase politique	9
Politiques	10
Phase de bataille	15
Le champ de bataille	16
Victoire et défaite	17
Objets	18
Guide de combat	20
L'écran de bataille	20
Commandes de combat	22
Garantie	29

COMMANDES DE JEU

Affichage Nom et Santé

Afficher ou masquer le nom et la barre de santé des personnages sur le champ de bataille.

Protection/Contre/Pas de côté

Placer la caméra derrière le personnage et se protéger contre les attaques frontales (touche maintenue enfoncée).

En se protégeant, appuyer sur Y juste avant que le personnage ne soit touché pour parer et contre-attaquer.

En maintenant la touche enfoncée, utiliser le stick analogique gauche pour déplacer le personnage sans qu'il se retourne et que change l'angle de vue de la caméra.

Mouvement

Déplacer votre personnage dans toutes les directions.

Affichage des options

Afficher les options supplémentaires pour voir les modèles de personnages dans les archives.

Donner des ordres

Donner un ordre à tous vos officiers alliés.

HAUT : Attaquer la base la plus proche.

GAUCHE : Se rassembler autour de votre personnage.

DROITE : Laisser chaque officier choisir lui-même ses ordres.

BAS : Défendre la base la plus proche.

Pause/Passer

Mettre le jeu en pause et afficher des informations.

Passer une scène cinématique.



touche Xbox Guide



DÉMARRAGE DU JEU

Commencer à jouer

DÉMARRAGE DU JEU

Insérez le disque Dynasty Warriors 5 Empires. Une fois le jeu chargé, l'animation d'ouverture commence. Appuyez sur START (de mise en marche) pendant l'animation ou depuis l'écran de titre pour faire apparaître le menu principal.



SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Vous pouvez sauvegarder votre partie depuis l'écran "Politique", en mode Empire, ou en sélectionnant "Sauvegarde provisoire" pendant un combat en mode Empire ou en mode Libre. Vous aurez également la possibilité de sauvegarder à différents endroits du jeu. Vous pouvez sauvegarder votre progression dans l'un des trois emplacements disponibles. Si vous choisissez de sauvegarder dans un emplacement déjà utilisé, les données précédentes seront écrasées.



Pour reprendre une partie sauvegardée, sélectionnez le mode Libre ou le mode Empire : si une partie sauvegardée est disponible, l'option "Charger" apparaîtra. Certaines caractéristiques du jeu, comme les personnages du mode Modifications et les paramètres d'options, sont automatiquement chargés chaque fois que vous jouez.



Le menu principal

Le menu principal vous permet de modifier vos paramètres d'options, de débiter une nouvelle partie et de consulter des informations sur le monde de Dynasty Warriors.

Xbox Live

Avec Xbox Live®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox Live. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox Live, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter www.xbox.com/familyssettings.

OPTIONS

Modifiez les paramètres de jeu.

PARAMÈTRES	Réglez les paramètres d'affichage de la carte automatique.
COMMANDES	Activez ou désactivez les paramètres de vibration et les commandes de l'arc et assignez à votre guise des fonctions aux touches de la manette.
SON	Modifiez les réglages sonores à votre guise et écoutez la musique du jeu.
RÉGLAGE ÉCRAN	Modifiez la position de l'écran et les paramètres de luminosité.
SAUVEGARDE/ CHARGEMENT	Sauvegardez et chargez les paramètres d'options.
RÉTABLIR CAPACITÉS	Restituez à tous les officiers leurs capacités et leur niveau d'expérience de base.

Laissez-vous absorber par le jeu grâce à la magie de Dolby® Digital 5.1.

Ce jeu vous est proposé en son surround Dolby® Digital 5.1. À l'aide d'un câble optique, reliez votre Microsoft Xbox 360 à une installation sonore équipée de la technologie Dolby Digital. Connectez le câble optique à la base d'un Câble audio/vidéo haute définition Xbox 360, Câble audio/vidéo haute définition VGA Xbox 360, Câble audio/vidéo S-Vidéo Xbox 360. Dans l'onglet "Système" de l'Interface Xbox, choisissez "Paramètres de la console", puis sélectionnez "Son", puis "Sortie numérique" et enfin sélectionnez "Dolby Digital 5.1" pour bénéficier de tous les avantages du son surround.

MODE MODIFICATIONS

Utilisez le mode Modifications pour créer jusqu'à dix nouveaux officiers à utiliser ensuite en mode Libre ou Empire. Choisissez un fichier vide pour commencer.

NOM	Saisissez un nom (10 caractères maximum).
SEXE	Choisissez Homme ou Femme.
VISAGE	Choisissez un visage et une coiffure.
CORPS	Déplacez les curseurs de taille et de poids pour définir les mensurations de votre personnage.
ASPECT	Choisissez un couvre-chef et des vêtements pour le torse et les jambes de votre personnage. Vous débloquentez de nouvelles options d'aspect en jouant au mode Empire.
MOUVEMENT	Choisissez le style de combat de votre personnage. Ceci déterminera les armes dont il pourra disposer.
VOIX	En fonction de son sexe, choisissez une voix qui convient à votre héros.

DÉMARRAGE DU JEU

ARCHIVES

Au cours de la partie, vous rencontrerez de nouveaux personnages et découvrirez de nouveaux objets qui seront ajoutés au menu Archives. Allez y jeter un œil pour voir tous les modèles de personnages du jeu, les images du développement, les cinématiques et bien d'autres !



OFFICIERS

Visualisez les modèles et écoutez les voix des officiers que vous avez rencontrés dans le jeu. Appuyez sur BACK pour plus d'options.



SOLDATS

Visualisez les modèles des hommes de troupe qui constituent les bataillons de chaque officier. Appuyez sur BACK pour plus d'options.



GALERIE

Admirez les illustrations, les scènes cinématiques, les fins et les autres animations que vous avez débloquées.



ARMES

Regardez les images et les statistiques de base de toutes les armes du jeu.



OBJETS

Regardez les images et les descriptions de tous les objets que vous avez améliorés dans le mode Empire.



POLITIQUES

Regardez toutes les cartes de politique que vous avez déverrouillées en mode Empire.

ENCYCLOPÉDIE

Vous avez besoin de rafraîchir vos connaissances sur l'histoire militaire de la Chine aux II^{ème} et III^{ème} siècles ? Ici, vous apprendrez tout sur la période des Trois Royaumes durant laquelle se déroule le jeu et vous découvrirez le rôle de chaque officier dans l'histoire de la période.

Mode Libre

Le mode Libre vous permet de choisir un personnage et de mener une bataille dans n'importe quel camp.



CONFIGURATION

Sélectionnez votre bataille puis choisissez de diriger l'Invasion ou la Défense. Vous accéderez ensuite à un menu limité contenant les paramètres suivants :



DIFFICULTÉ	Cinq niveaux de difficulté, de Débutant à Chaotique.
CONDITIONS	Ce paramètre définit le nombre de soldats dans votre camp. Plus les conditions sont mauvaises, moins vous disposez de soldats.
EXPÉRIENCE	Si ce paramètre est réglé sur "Oui", les personnages et les armes conserveront l'expérience acquise lors de précédentes batailles. S'il est réglé sur "Non", ils posséderont leurs statistiques de base pendant le combat.



CHOIX D'UN OFFICIER

Pour chaque bataille, il existe une liste d'officiers par défaut, mais vous êtes libre de les remplacer par n'importe quel autre officier déverrouillé, y compris ceux créés dans le mode Modifications.



PARAMÈTRES DE BATAILLE

Vous accéderez ensuite à l'écran d'informations où vous découvrirez une carte de la zone et plusieurs options d'avant-bataille. Sur cet écran, un deuxième joueur peut appuyer sur START pour participer à la bataille comme l'un de vos généraux. Reportez-vous p. 15 pour plus d'explications sur les options d'avant-bataille.



MODE EMPIRE

En mode Empire, votre objectif est d'unifier les 25 régions de la Chine sous la direction d'un seul général. En envahissant des zones ennemies et en prenant des décisions politiques avisées, vous gagnerez en puissance.

Débuter une partie en mode Empire



CHOIX D'UN SCÉNARIO

En mode Empire, vous débutez la partie en choisissant parmi deux scénarios. Le premier est basé sur des faits historiques réels, tandis que le second, intitulé "Rassemblement de héros", est purement fictif et distribue les forces de manière aléatoire dans les royaumes. D'autres scénarios peuvent être débloqués en cours de jeu.



CHOIX D'UNE FORCE

Dans l'écran "Forces" d'un scénario historique, choisissez une zone colorée dont vous incarnerez le dirigeant. Si vous optez pour une zone neutre (de couleur blanche), vous pouvez choisir votre dirigeant et vos officiers dans l'écran "OFFICIERS", parmi tous les personnages débloqués ou les personnages créés en mode Modifications. Dans le scénario "Rassemblement de héros", vous pouvez choisir n'importe quel officier pour n'importe quelle zone.

• REMARQUE : Nouveaux officiers

Lorsque vous recrutez un nouvel officier en mode Empire, vous pourrez sélectionner ce personnage lorsque vous débutez une nouvelle partie en mode Empire ou en mode Libre. Prenez soin de sauvegarder votre partie lorsqu'un personnage apparaît sans la mention "Obtenir".



CHOIX DES PARAMÈTRES

CARTE	Définit les paramètres d'affichage de la carte automatique.
DIFFICULTÉ	Conditionne la force des ennemis et vos possibilités de sauvegarde pendant le combat.
EXPÉRIENCE	Réglé sur "Oui", les officiers conservent l'expérience acquise dans d'autres parties (comme dans les batailles en mode Libre).
LIMITE TEMPS	Réglé sur "Oui", vous devez unifier la Chine en 200 tours maximum pour gagner.
MODIFIER OFFICIERS	En réglant ce paramètre sur "Apparaître", les personnages créés en mode Modifications peuvent apparaître dans le jeu.
ANNEXE	Réglé sur "Dirigeant" : en conquérant la zone d'un dirigeant, le vainqueur récupère l'ensemble des terres de ce dernier. Réglé sur "Isoler" : vous devrez d'abord couper toute possibilité de retraite au dirigeant pour gagner.
LIMITE OFFICIER	Définit les règles concernant le nombre maximum d'officiers que vous pouvez contrôler.
MORT OFFICIER	En choisissant "Non", les officiers ne peuvent pas mourir en-dehors des événements prévus par les différents scénarios.

Phase de démarrage



ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX

Dans la première partie de chaque tour, vous pouvez être contacté par des dirigeants rivaux à la recherche d'alliances ou par des officiers congédiés désireux de s'engager à votre service. Certaines zones peuvent être frappées par des catastrophes naturelles, comme des tremblements de terre ou des épidémies, qui diminuent les réserves d'or, affaiblissent les défenses de la zone ou tuent des soldats.



RAPPORT DE REVENU

Au début de chaque tour, vous recevrez un rapport indiquant le montant du revenu gagné la saison précédente. Chaque tour représente une saison de l'année. Votre revenu augmentera au fur et à mesure que vous gagnerez en puissance et que vous conquerrerez de nouvelles zones.

Phase politique



CHOISIR UNE POLITIQUE

L'étape suivante consiste à établir des stratégies politiques pour le reste du tour. Pour connaître les divers exemples de politiques, reportez-vous p. 12. Vous pouvez définir vos politiques de trois manières :

CONSULTER

Mettez en œuvre deux politiques suggérées par l'un de vos officiers. Quel que soit l'officier choisi, vous devez accepter ses deux politiques, vous ne pouvez pas choisir l'une ou l'autre. Vous pouvez ne faire "AUCUN CHOIX" et revenir ainsi au menu précédent.

DÉLÉGUER

Choisissez n'importe quel officier et confiez-lui la tâche de prendre toutes les décisions politiques pendant le tour. L'officier choisi sélectionnera un nombre de politiques égal au nombre d'Ordres restant.

ATTRIBUER

Choisissez une politique spécifique et mettez-la en œuvre. Au départ, le choix de politiques disponibles est limité, mais vos officiers en développeront d'autres lorsque vous utiliserez les options CONSULTER et DÉLÉGUER. Lorsque vous mettez en œuvre une politique marquée comme "NEW!" (nouvelle), elle apparaîtra dans la liste des politiques disponibles.

• REMARQUE : Limite d'ordres

Le nombre d'ordres que vous pouvez donner à chaque tour est limité par le nombre de zones que vous contrôlez. De plus, chaque politique représente un coût en or. Vous ne pouvez pas mettre en œuvre des politiques trop chères pour vous ! Vous obtenez de l'or au début de chaque tour grâce à certaines politiques.

RÉGIONS CONTRÔLÉES	ORDRES PAR TOUR
1	1
2 - 3	2
4 - 9	3
10 - 15	4
16 - 25	5

MODE EMPIRE

POSTER DES OFFICIERS

Il est important de garder vos meilleurs officiers sur les lignes de front. Seuls des officiers situés dans des zones adjacentes à la cible peuvent attaquer cette dernière. De même, seuls les officiers postés à l'intérieur d'une zone ou immédiatement adjacents à celle-ci peuvent la protéger des attaques ennemies. La commande Poster est gratuite et n'utilise pas d'ordre.

Pour déplacer des officiers, choisissez d'abord une zone sous votre contrôle, puis faites défiler l'image vers la droite et sélectionnez une seconde zone. Vous pouvez maintenant déplacer librement des officiers entre ces deux zones, mais aussi depuis et vers la liste "Non placé". Une fois le positionnement de vos officiers terminé, ceux qui restent dans cette liste seront exclus de votre force.

AUTRES FONCTIONS

En sélectionnant la commande "Infos", vous verrez s'afficher un écran contenant de nombreuses informations, parmi lesquelles :

FORCES	Chaque adversaire et la puissance de sa force.
ZONES	Les défenses, revenu et ressources de chaque zone.
OFFICIERS	Les statistiques de base de tous les officiers de votre force.
ARMES	Les statistiques de base de toutes les armes du jeu.
OBJETS	L'inventaire actuel de votre force.
POLITIQUES	Une liste de toutes les politiques actives actuelles.
TACTIQUES	L'inventaire des tactiques de votre force.
ALLIÉS	Vos alliés et la durée de chaque alliance.

Politiques

Commerce	
	DESCRIPTION
Promotion commerce	Encouragez le développement dans les zones que vous contrôlez, recevez 300 or.
Promotion commerce+	Encouragez fortement le développement dans les zones que vous contrôlez, recevez de l'or.
Commerce Sud	Investissez dans le commerce du sud en vue de recevoir de l'or et des objets.
Commerce Nord	Investissez dans le commerce du nord en vue de recevoir de l'or et des objets.
Commerce Ouest	Investissez dans le commerce de l'ouest en vue de recevoir de l'or et des objets.
Commerce Nanman	Investissez dans le commerce du Nanman en vue de recevoir de l'or et des objets.

Gouvernement	Inspectez les zones sous votre contrôle et écoutez les suggestions du peuple.
Charité	Prouvez votre bienveillance en distribuant de grandes quantités d'or à votre peuple.
Pillage tombe	Pillez une sépulture afin d'obtenir de l'or et des objets.
Impôt extraordinaire	Réclamez à votre peuple un impôt de 500 or.
Équipement	
	DESCRIPTION
Production	Produisez 1 des objets que vous avez développés.
Amélioration	Améliorez la qualité d'un objet et augmentez son niveau.
Amélioration+	Améliorez fortement la qualité d'un objet et augmentez son niveau.
Développement	Favorisez l'industrie dans les zones sous votre contrôle et développez un nouvel objet pour la production.
Forgeron sabres	Augmentez le niveau technique du forgeron de sabres.
Forgeron lances	Augmentez le niveau technique du forgeron de lances.
Forgeron armes	Augmentez le niveau technique du forgeron d'armes.
Tous forgerons	Augmentez le niveau technique de tous les forgerons.
Philanthropie	Offrez à votre peuple de l'or et tous les exemplaires de l'objet que vous possédez en plus grande quantité.
Despotisme	Exigez de l'or et des objets de votre peuple.
Personnel	
	DESCRIPTION
Recherche locale	Cherchez des gens dans une zone sous votre contrôle. Vous pouvez tenter d'employer tous ceux que vous trouverez.
Recherche large	Cherchez des gens dans toutes les zones sous votre contrôle. Vous pouvez tenter d'employer tous ceux que vous trouverez.
Recruter	Cherchez des gens dans vos propres zones et dans celles qui vous entourent. Vous pouvez recruter 1 seul de ceux que vous trouverez.
Engager local	Offrez un objet à un officier libre dans l'une de vos zones ou à un officier d'une autre force pour tenter de le convaincre de vous rejoindre.
Engager large	Offrez un objet à tous les officiers libres de la carte ou à un officier d'une autre force pour tenter de les convaincre de vous rejoindre.
Entraîner	Entraînez un officier pour accroître son expérience.
Étranger	
	DESCRIPTION
Alliance brève	Faites alliance avec une autre force. Pour une durée de 1 an.
Alliance longue	Faites alliance avec une autre force. Pour une durée de 3 ans.

MODE EMPIRE

Demander	Demandez des renforts à un allié. Pour ce tour uniquement.
Capituler	Demandez à une autre force de capituler.
Annuler Alliance	Annulez une alliance avec une autre force.
Attirer ennemi	Demandez à un officier d'une autre force de faire défection pour se battre à vos côtés pendant ce tour.
Provoquer émeute	Montez un complot pour que le peuple d'une zone adverse se révolte.
Provoquer révolte	Provoquez la rébellion d'un officier d'une autre force afin qu'il proclame son indépendance.
Encourager attaque	Poussez une force adverse à attaquer une zone sous votre contrôle.
Marche forcée	Possibilité de déplacer vos troupes vers une zone non adjacente pour ce tour uniquement.

Militaire

	DESCRIPTION
Renforcer	Donnez 1 000 soldats à un seul officier.
Renforcer+	Donnez 2 000 soldats à un seul officier.
Renforcer++	Donnez à un seul officier son nombre de soldats maximum.
Remplir	Donnez 500 soldats à tous les officiers.
Remplir+	Donnez 1 000 soldats à tous les officiers.
Remplir++	Donnez 2 000 soldats à tous les officiers.
Défense	Augmentez la défense dans une zone choisie sous votre contrôle.
Défense+	Augmentez la défense de toutes les zones sous votre contrôle.
Libérer	Permettez à 20% des soldats de chaque officier de partir.
Enrôler	Enrôlez en permanence des soldats parmi le peuple jusqu'à atteindre le niveau maximum de troupes pour chaque officier.

Stratégie

	DESCRIPTION
Gêner	Ralentissez la vitesse à laquelle une unité ennemie reconstitue ses troupes après une bataille menée à ce tour.
Activer	Augmentez la vitesse à laquelle une unité alliée reconstitue ses troupes après une bataille menée ce tour.
Aide locale	Au cours d'une invasion pendant ce tour, les gens du peuple qui se sont révoltés contre l'ennemi rejoindront vos rangs.
Blocus	Pendant ce tour, empêchez les renforts ennemis de se joindre au combat.
Départ égalité	Commencez la bataille en contrôlant environ la moitié des bases du champ de bataille.

Départ neutre	Commencez la bataille avec toutes les bases neutres, à l'exception du camp principal.
Allonger temps	Allongez de 10 minutes la durée du temps de bataille pendant ce tour.
Raccourcir temps	Diminuez de 5 minutes la durée du temps de bataille pendant ce tour.
Augmentation points	Doublez l'expérience acquise par l'officier que vous contrôlez dans la bataille pendant ce tour.
Rapport éclaireurs	Envoyez un espion pour découvrir les objectifs et les tactiques de l'armée ennemie.
Spécial	
	DESCRIPTION
Char	Produisez des chars et emportez-les au combat avec vos soldats pendant ce tour.
Sorciers	Recrutez une unité de sorciers et emmenez-la au combat avec vos soldats pendant ce tour.
Maîtres des bêtes	Recrutez une unité de maîtres des bêtes et emmenez-la au combat avec vos soldats pendant ce tour.
Soldats en armure	Recrutez une unité de soldats en armure et emmenez-la au combat avec vos soldats pendant ce tour.
Bandits	Recrutez une unité de bandits et emmenez-la au combat avec vos soldats pendant ce tour.
Bœuf en bois	Produisez des bœufs en bois et emportez-les au combat avec vos soldats pendant ce tour.
Flèches de feu	Équipez vos archers de flèches de feu lors d'une bataille pendant ce tour.
Flèches de glace	Équipez vos archers de flèches de glace lors d'une bataille pendant ce tour.
Tactiques	
	DESCRIPTION
Raser le terrain	Engloutissez tout le champ de bataille dans les flammes et provoquez d'importants dégâts à l'armée ennemie pendant une durée limitée.
Capturer	Pendant une durée limitée, vos capacités seront divisées par deux mais vous capturerez tous les officiers ennemis que vous vaincrez.
Appeler réserve	Restaurez la force des soldats de toutes les unités alliées au maximum.
Empoisonner ennemi	Réduisez le nombre de soldats dans toutes les unités ennemies.
Tendre embuscade	Tendez une embuscade à l'ennemi pour provoquer des dégâts à son unité.
Charmer ennemi	Persuadez les ennemis qui vous entourent de se rendre et de se joindre à vous.
Rallier troupes	Augmentez au maximum le moral de toutes les unités alliées.
Forcer marche	Augmentez la vitesse de toutes les unités alliées pendant une durée limitée.
Ralentir marche	Ralentissez la vitesse de déplacement et d'attaque de toutes les unités alliées.
Démoraliser	Faites baisser le moral de toutes les unités ennemies.

MODE EMPIRE

Développez des tactiques et des objets pour le combat !

Les objets de combat qui améliorent vos statistiques, vous fournissent des montures ou augmentent votre puissance ne se trouvent pas sur le champ de bataille mais doivent être développés par des politiques. Lorsque vous créez un objet favori, utilisez plusieurs fois la même politique pour accroître vos réserves de l'objet en question (jusqu'à 9 unités), car après avoir été utilisés au combat, ces objets sont perdus. Il en va de même pour les tactiques, qui peuvent faire pencher l'issue de la bataille en votre faveur. Vous ne pouvez toutefois stocker simultanément que cinq tactiques au total.

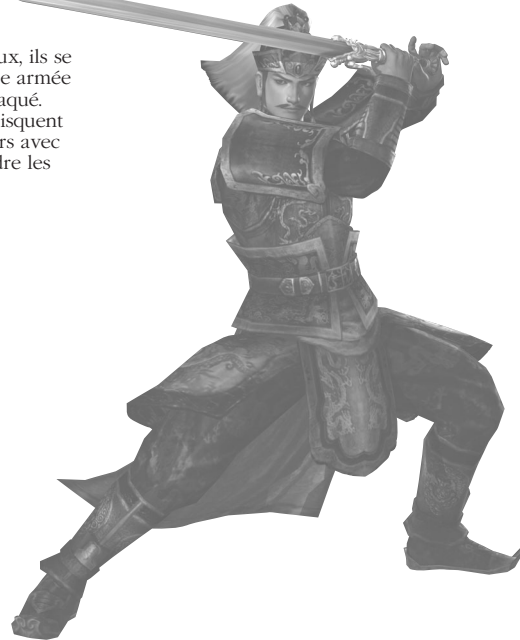
Surveillez le niveau de vos troupes !

Il est difficile de remporter une bataille ardue sans une armée à ses côtés, mais les soldats perdus ne se remplacent pas d'eux-mêmes. Le seul moyen de reconstituer vos escadrons est d'utiliser les politiques militaires.

Faites-vous respecter (ou craindre) des paysans.

Les dirigeants qui gouvernent avec sagesse gagneront le respect de leurs sujets, tandis que les cruels tyrans ne s'attireront que du mépris. Ceux dont le gouvernement est d'une constante équité pourront accéder à des politiques particulièrement éclairées et perdront l'accès aux politiques injustes. Les chefs tyranniques, en revanche, accéderont aux politiques les plus cruelles et perdront la possibilité de se servir des plus justes.

Si les paysans sont heureux, ils se joindront en masse à votre armée lorsque leur pays sera attaqué. Dans le cas contraire, ils risquent d'accueillir les envahisseurs avec soulagement et de rejoindre les rangs ennemis !



Phase de bataille



BÂTISSEZ VOTRE EMPIRE SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Lorsque vous aurez terminé la mise en œuvre de vos politiques et le positionnement de vos troupes, sélectionnez "Continuer" pour passer à la phase de bataille. Là, vous pourrez décider d'envahir des zones voisines, d'aider des alliés sur le champ de bataille ou de défendre vos propres terres contre les attaques des envahisseurs. Vous ne pouvez prendre part qu'à une seule bataille par tour. Pour passer au tour suivant sans combattre, sélectionnez "Passer bataille".

INVASION

Lancez une attaque sur une zone adjacente. Si vous l'emportez, la zone et ses officiers rejoindront votre force. Avant d'attaquer une zone, étudiez soigneusement ses défenses grâce à l'écran d'informations.

DÉFENSE

Dirigez personnellement la défense d'une zone contre une invasion ennemie. Sachez que si vous choisissez de ne pas défendre une zone (ou ne le pouvez pas en raison d'agressions multiples lors d'un même tour), ce sont les défenses de la zone et la puissance des forces adverses qui détermineront l'issue des attaques ennemies.

ACTIONS CONJOINTES

Lorsqu'un allié sollicite votre aide, vous pouvez envoyer l'un de vos officiers soutenir sa cause. Sélectionnez ATTAQUE CONJOINTE pour participer à une invasion alliée, ou AIDER ALLIÉ pour l'aider à défendre sa zone contre un ennemi commun. Vous n'obtiendrez aucune terre en cas de victoire, mais votre allié vous remerciera avec de l'or.



CHOIX D'UNE UNITÉ

L'étape suivante consiste à choisir les officiers qui participeront au combat. Lors d'une invasion, vous ne pouvez sélectionner que des officiers postés dans des zones reliées à votre cible par une ligne blanche. Vous pouvez en général sélectionner jusqu'à trois généraux et trois lieutenants. Le joueur N°1 contrôlera le premier général sélectionné et le joueur N°2 pourra choisir l'un des généraux restants.

• REMARQUE : Rangs des officiers

Les personnages principaux et ceux créés grâce au mode Modifications sont des généraux. Vous ne pouvez incarner que des généraux. Les généraux que vous ne contrôlez pas peuvent utiliser des capacités lorsqu'ils combattent, mais pas les lieutenants. Ces capacités sont les suivantes :

RUÉE	Augmente temporairement l'Attaque des soldats du général
DÉFENSE	Augmente temporairement la Défense des soldats du général
RALLIEMENT	Augmente le Moral des soldats du général
VITESSE	Augmente temporairement la Vitesse des soldats du général
ASSAUT	Mène des attaques sournoises sur la base ennemie
FEU	Incendie une base ennemie et blesse ceux qui se trouvent à l'intérieur
PROVOCATION	Insulte l'ennemi pour provoquer une réaction

MODE EMPIRE

Le champ de bataille

Que vous jouiez en mode Libre ou en mode Empire, il vous faudra faire preuve à la fois de stratégie et de réflexes pour conduire vos forces à la victoire.

OPTIONS D'AVANT-BATAILLE

L'écran d'informations présente une carte du champ de bataille ainsi que plusieurs options d'avant-bataille. C'est là que le deuxième joueur peut appuyer sur la touche START pour rejoindre la partie.

PRÉPARATION

Les joueurs peuvent changer l'arme de leur personnage et s'équiper d'une selle, d'un orbe et de cinq objets spéciaux au maximum (voir p. 18). Que vous soyez vainqueur ou perdant, ces objets seront perdus à l'issue de la bataille.

CONDITIONS

Passez en revue les conditions de victoire et de défaite de la bataille. La condition pour gagner consiste généralement à s'emparer d'une base ennemie particulière, profitez donc de l'occasion pour planifier votre stratégie !

INFOS UNITÉ

Passez en revue les positions de départ des officiers de chaque camp. Vous pouvez également voir le niveau des soldats, leur moral et leurs capacités.

TACTIQUES

Préparez au maximum deux tactiques de combat spéciales que vous avez stockées pendant la phase politique. Certaines tactiques sont actives pendant toute la durée de la bataille tandis que d'autres doivent être sélectionnées et utilisées pendant le combat. Les tactiques préparées sont perdues à l'issue de la bataille.

OPTIONS

C'est ici que vous pouvez modifier les paramètres d'affichage de la carte et choisir une musique pour la bataille.

Menu principal (Quitter la partie)

Vous renvoi au Menu principal.

OPTIONS EN COURS DE BATAILLE

Pendant les combats, vous avez la possibilité de revenir à l'écran d'informations en appuyant sur la touche START. En plus de la plupart des options mentionnées ci-dessus, il en existe quelques nouvelles :

PERSONNEL

Cet écran vous permet de passer en revue vos statistiques et les objets dont vous êtes équipés.

INFOS UNITÉ

Pendant la bataille, vous pouvez désormais utiliser cette commande pour donner à vos officiers des ordres spécifiques. Ces ordres sont les suivants :

ATTAQUER UNITÉ	Attaquer un officier ennemi particulier.
ATTAQUER BASE	Attaquer une base tenue par l'ennemi.
AIDER UNITÉ	Soutenir un officier allié.
AIDER BASE	Protéger une base amicale contre une attaque.
AUCUN	L'officier choisira lui-même ses objectifs.

JOURNAL DE BATAILLE

Si dans le feu de l'action, vous ratez l'un des messages à l'écran, c'est ici que vous pouvez consulter les 64 derniers messages.

RETRAITE

Abandonnez vos plans d'attaque ou de défense et admettez votre défaite. Tout comme lors d'une défaite normale, certains de vos officiers pourront être capturés par votre adversaire.

QUITTER J2

Dans une partie à deux joueurs, le second joueur peut sélectionner cette option pour quitter la partie. Le contrôle du général qu'il incarnait est alors rendu à l'ordinateur.

SAUVEGARDE PROVISOIRE

Sauvegardez votre position actuelle dans le combat. C'est le niveau de difficulté choisi qui déterminera combien de fois vous pouvez utiliser cette option lors d'un combat :

DÉBUTANT	Pas de limite
FACILE	Pas de limite
NORMAL	3 fois
DIFFICILE	1 fois
CHAOTIQUE	Interdit

Victoire et défaite



LE BUTIN DE LA GUERRE

Si vous sortez vainqueur du combat, vous accomplissez non seulement vos objectifs mais vous gagnez aussi des objets. Ces objets n'alimentent pas votre inventaire mais sont utilisés automatiquement pour augmenter les statistiques globales de votre général, pour améliorer votre arme ou ajouter de l'or dans vos coffres. Le nombre et la qualité des objets gagnés dépendent de la difficulté du combat.



MODIFICATION DE VOTRE ARME

Parmi les récompenses, il existe certaines améliorations qui peuvent être ajoutées à votre arme pour accroître ses performances. Chaque arme peut être équipée au maximum de cinq améliorations.

MODE EMPIRE



OBTENTION DE POINTS D'EXPÉRIENCE

Vous et vos officiers obtiendrez des points en fonction de ce que vous avez réalisé (conquérir une base, vaincre un général, etc.) et de la réussite globale de toute l'armée. Ces points permettront d'augmenter les différents niveaux et d'améliorer les statistiques.



VICTOIRE EN MODE EMPIRE

Si vous avez remporté une bataille et envahi un territoire, ce dernier s'ajoute à votre zone et votre nombre maximum d'officiers, ainsi que votre revenu, augmentent. Vous gagnez également la capacité de produire les objets spécifiques à cette zone. Si vous remportez une victoire en tant que défenseur, vous conservez le territoire disputé. Dans les deux cas, vous pouvez ensuite engager n'importe quel officier ennemi capturé (le prix pour chacun varie entre 400 et 4 000 or) ou les congédier.



DÉFAITE EN MODE EMPIRE

Si vous perdez le combat en tant que défenseur, le territoire disputé passe aux mains ennemies (si vous perdez toutes vos zones, vous perdez la partie). Certains de vos officiers qui ont participé au combat peuvent être capturés par l'ennemi, qui choisit alors de les engager ou de les congédier.





Objets

Les objets mentionnés dans cette rubrique ne se trouvent pas sur le champ de bataille mais doivent être développés par des politiques en mode Empire. Vous pouvez vous équiper de ces objets au début du combat mais ils disparaîtront de votre inventaire une fois la bataille terminée.



ORBES

Les orbes ajoutent des effets élémentaires spéciaux à vos attaques charge. Leur niveau ne peut être augmenté.

	Orbe de Feu Ajoute une attaque spéciale par le feu.		Orbe de Glace Ajoute une attaque spéciale par la glace.
	Orbe d'Ombre Vide la jauge Musou et permet de vaincre les ennemis en 1 coup.		Orbe de Lumière Les attaques transpercent la protection de l'ennemi.







SELLES

Lorsque vous vous équipez d'une selle, vous commencez la bataille monté sur un cheval ou un éléphant.

	Selle d'Éclair de Feu Commencez la scène, monté sur Éclair de Feu.		Selle d'Hexagone Commencez la scène, monté sur Hexagone.
---	--	--	--

AMÉLIORATIONS

Ces objets augmentent vos statistiques tout au long de la bataille. Chacune d'elles peut être améliorée jusqu'à un niveau de 20.

	Amulette du Paon Augmente le MAX de vie.		Amulette du Dragon Augmente le MAX de Musou.
	Amulette du Tigre Améliore les attaques.		Ceinture à Sept Étoiles Augmente la chance.
	Ginseng La jauge Musou se remplit plus vite.		Parchemin de Parade La puissance des parades augmente.

OBJETS SPÉCIAUX

Ces objets augmentent une capacité particulière, fournissent une capacité spéciale ou modifient une règle de jeu. Il est impossible d'augmenter leur niveau.

	Brassards du Vampire Restaure la santé en se protégeant juste avant qu'un ennemi attaque.		Parchemin Vert Améliore l'attaque, mais affaiblit la défense.
	Petits pains Les ennemis vaincus abandonnent des petits pains selon une probabilité prédéfinie.		Boucles du Naga Améliore la défense lorsque 100 ennemis sont vaincus.
	Brassards du Dragon Permet de sauter pendant les attaques charge.		Armure Musou Évite à son porteur d'être étourdi par les attaques à l'arc.
	La Voie du Musou Possibilité d'utiliser la véritable attaque Musou quelle que soit la santé.		Coiffe de Démon Étend la durée de la rage Musou.

GUIDE DE COMBAT

L'écran de bataille

Barre de santé de l'ennemi

La barre rouge indique ce qu'il reste de santé à votre ennemi actuel.

Nom/Rang/Moral

Sous la barre de santé se trouvent le nom et le rang de votre adversaire. Les étoiles représentent le niveau de Moral de son unité.

Compteur combos

Lorsque vous réalisez plus de cinq frappes consécutives, le compteur de combos apparaît.



Informations sur le joueur

Jauge de capacité

Si l'un de vos objets améliore temporairement vos statistiques, cette jauge apparaît pour indiquer la durée de l'effet.

Jauge de santé

La quantité de santé restante de votre personnage. Lorsqu'elle est épuisée, la bataille s'arrête, mais vos attaques Musou sont renforcées quand vous vous trouvez dans la "zone rouge" critique.

Jauge Musou

Lorsque cette jauge est pleine, vous pouvez libérer une puissante attaque Musou ou tirer une volée de flèches.

Jeton Musou

Si vous avez ramassé un jeton Musou, il apparaît ici. Appuyez sur stick analogique droit pour l'utiliser et entrer dans un état de rage Musou.

Flèches restantes

Le nombre de flèches qu'il reste dans votre carquois. Ce dernier peut être rempli si vous trouvez des flèches sur le champ de bataille.

Rapport de situation

Compteur de forces

Ces barres indiquent le nombre total d'hommes de chaque armée (en bleu pour vous, en rouge pour vos ennemis).

Compteur de réanimation

Les chiffres situés à gauche et à droite du compteur de forces indiquent combien de fois chacune des forces peut ramener à la vie ses officiers lorsqu'ils ont été battus au combat. Chaque fois qu'un officier est réanimé, ce chiffre diminue de 1.

Statut de la base

Lorsque vous êtes dans une base, les points situés au-dessus du compteur de forces indiquent combien d'officiers de chaque camp s'y trouvent. Lorsqu'une des parties est à cours d'officiers, l'autre partie peut revendiquer la base.

Temps restant

Lorsque le temps arrive à expiration, la victoire revient au défenseur.

Compteur de K.O.

Le nombre d'adversaires que votre personnage a personnellement vaincus.

Entrée interdite

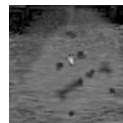
Certaines zones ne sont pas accessibles si vous êtes à cheval ou sur un éléphant, vous devrez donc mettre pied à terre pour continuer. Par ailleurs, votre personnage ne peut pas pénétrer du tout dans certaines autres zones : il s'agit seulement de routes de retraite pour l'ennemi.

Carte

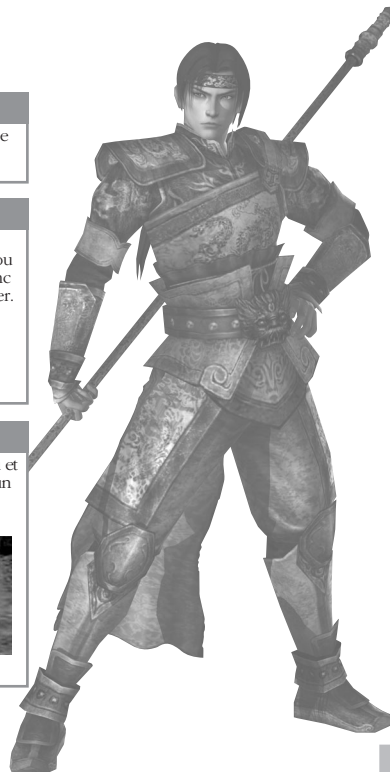
Les zones alliées apparaissent en bleu et les zones ennemies en rouge. Faites un zoom sur la carte pour une vue plus détaillée.



Carte complète



Zoom



GUIDE DE COMBAT

Commandes de combat

MOUVEMENT

Mouvement



Stick analogique gauche

Utilisez le stick analogique gauche pour déplacer votre personnage dans toutes les directions. Vous pouvez également choisir de le déplacer grâce aux boutons multidirectionnel, en utilisant le menu Options.

Pas de côté



Gâchette haute gauche + stick analogique gauche

Maintenez la LB enfoncée et utilisez le stick analogique gauche pour déplacer votre personnage sans modifier la direction vers laquelle il est tourné.

Saut



A (+ stick analogique gauche)

Appuyez sur [A] pour sauter. Pour sauter dans une direction précise, orientez le stick analogique gauche dans cette direction tout en sautant. Plus longtemps vous maintenez [A] enfoncée, plus vous sautez haut.

Se mettre en selle/ Mettre pied à terre



A

Pour enfourcher un cheval ou un éléphant, appuyez sur [A] lorsque vous êtes à côté de lui (cela s'avère difficile dans le feu de l'action). Une fois en selle, appuyez sur [A] pour mettre pied à terre.

ATTAQUES

Attaque normale [X]



Attaque de base avec l'arme dont vous êtes équipé. Appuyez plusieurs fois sur la touche pour réaliser une attaque combo. Le nombre de coups combo réalisables varie selon l'arme (en général 4 à 6)

Attaque lancée [X] en courant



Après avoir effectué au moins sept pas, appuyez sur [X] pour utiliser une attaque lancée spéciale. Les attaques lancées de chaque personnage sont différentes.

Attaques à l'arc RB+ (X/Y/B)



Tout en maintenant la RB enfoncée, déplacez votre viseur à l'aide du stick analogique gauche et appuyez sur une touche d'attaque pour tirer. Si vous visez un ennemi éloigné, vous ferez automatiquement un zoom sur la cible. Vous débutez chaque bataille avec 20 flèches mais pouvez en trouver d'autres sur le champ de bataille.

[X] : Attaque normale

[Y] : Attaque plus puissante qui étourdit les ennemis

[B] : Tire une volée de flèches. Vous devez disposer d'une jauge Musou pleine. Vous tirerez des flèches jusqu'à ce que votre carquois soit vide, que votre énergie Musou soit épuisée ou que vous relâchiez la touche.

Attaque saut [X] en sautant



Sautez grâce à [A] et appuyez sur [X] pour effectuer une attaque normale pendant le saut.

GUIDE DE COMBAT

Saut/Charge



Touche [Y] en sautant

Sautez grâce à [A] et appuyez sur [Y] pour utiliser une attaque charge spéciale pendant le saut. L'effet est très variable selon les personnages mais elle permet souvent de toucher des adversaires dans un vaste rayon.

Attaques depuis un cheval



Touches [X], [Y], [B] lorsque vous êtes à cheval

Lorsque vous montez un cheval, vous avez accès à trois attaques spéciales.

[X] : Attaque montée normale

[Y] : Attaque montée charge

[B] : Attaque montée Musou (nécessite une jauge Musou pleine)

Attaques depuis un éléphant



Touches [X], [Y], [B] lorsque vous êtes sur un éléphant

Lorsque vous montez un éléphant, vous avez accès à trois attaques spéciales.

[X] : Sauter vers l'ennemi

[Y] : Piétiner le sol pour donner le vertige aux ennemis

[B] : Charger vers l'avant et écraser les ennemis (nécessite une jauge Musou pleine)



ATTAQUE MUSOU

Pour utiliser vos coups les plus puissants, votre jauge Musou doit être remplie. Inutile de surveiller la jauge dans le feu de l'action : lorsque celle-ci est pleine, une légère aura lumineuse entoure votre personnage. Vous pouvez remplir progressivement votre jauge grâce aux actions suivantes :

Infliger des dégâts aux ennemis

Subir des dégâts par les ennemis

Maintenir [B] enfoncée

La jauge Musou se remplira également progressivement si votre barre de santé est rouge (lorsque vous subissez de lourds dégâts).

Attaque Musou

[B]



Maintenez [B] enfoncée pour réaliser une attaque Musou. L'attaque durera tant que vous maintiendrez la touche enfoncée ou jusqu'à épuisement de votre énergie Musou. Lorsque vous utilisez une attaque Musou, vous ne pouvez subir aucun dégât.

Véritable Musou

[B] (lorsque la barre de santé est rouge)



Lorsque votre barre de santé se trouve dans la zone rouge, l'attaque Musou sera transformée en une véritable attaque Musou, plus puissante. Si votre jauge Musou est vide, elle se remplira progressivement.

Rage Musou

stick analogique droit



Lorsque vous possédez un jeton Musou, vous pouvez appuyer sur la RS pour l'utiliser et entrer dans un état de rage Musou. Vous ne pouvez posséder qu'un seul jeton Musou à la fois. Les effets de la rage Musou sont les suivants :

- Votre jauge Musou est totalement remplie
- Votre puissance d'attaque augmente
- Votre vitesse augmente
- Vous êtes immunisé contre la plupart des attaques ennemies
- Vous pouvez infliger une véritable attaque Musou même si votre barre de santé n'est pas rouge

GUIDE DE COMBAT

ATTAQUES CHARGE



[Y]
Attaque charge

Chaque personnage dispose d'une attaque charge particulière qui peut être utilisée grâce à [Y]. Les attaques charges sont très variables ; ajoutez-les à la fin d'une attaque combo normale, leur effet et leur portée varieront en fonction du nombre d'attaques combo qui les ont précédées.



[X] + [Y]
Charge 2



Renversez votre ennemi avec ce combo simple. Enchaînez en appuyant sur [X] pour infliger des dégâts supplémentaires.



[X] + [X] + [Y]
Charge 3



Une attaque charge. De nombreuses armes permettent d'infliger des dégâts supplémentaires en appuyant plusieurs fois sur [Y].



[X] + [X] + [X] + [Y]
Charge 4



Le coup final de ce combo est une frappe puissante qui envoie voler la cible. Les adversaires ainsi projetés en l'air infligeront des dégâts aux ennemis sur lesquels ils tombent !



[X] + [X] + [X] + [X] + [Y]
Charge 5



Renversez vos ennemis et frappez-les lorsqu'ils sont en l'air. Certaines armes permettent d'infliger des dégâts supplémentaires en appuyant plusieurs fois sur [Y].

- Nécessite une arme permettant un combo de 5 coups



[X] + [X] + [X] + [X] + [X] + [Y]
Charge 6



Le coup final de ce combo surpuissant dépend de chaque personnage mais ne laisse en général aucune chance à la cible.

- Nécessite une arme permettant un combo de 6 coups

Attaque évolution

[X] plusieurs fois, après la 6e attaque normale

Cette attaque survient toujours après la 6e attaque normale. Vous pouvez exécuter un enchaînement simple de 9 coups en appuyant de façon répétée sur [X].

GUIDE DE COMBAT



ACTION DÉFENSIVE

Protection



Gâchette haute gauche

Maintenez la LB enfoncée : la caméra passera derrière votre personnage et vous pourrez bloquer toutes les attaques frontales. Vous restez néanmoins vulnérable aux attaques venant d'autres directions et à certaines attaques imparables.

Parade



[Y] tout en vous protégeant

Tout en maintenant la LB enfoncée, appuyez sur [Y] juste avant d'être touché par une attaque ennemie. Vous pourrez ainsi parer le coup et riposter aussitôt par une rapide contre-attaque.

Saut périlleux



Gâchette haute gauche (en l'air)

Si vous avez été projeté en arrière par une puissante attaque ennemie, appuyez sur LB tant que vous êtes en l'air afin d'effectuer un saut périlleux et d'éviter d'autres blessures. Vous pourrez attaquer immédiatement après être retombé sur vos pieds.

Reprendre ses esprits

Si votre personnage est étourdi, appuyez plusieurs fois rapidement sur les touches LB et RB ou sur n'importe quelle touche d'attaque pour que votre personnage se ressaisisse au plus vite.

Impasses d'armes

Si votre personnage et un ennemi abattent leur arme en même temps, celles-ci peuvent se retrouver bloquées. Appuyez rapidement sur [X] pour sortir vainqueur de cette impasse. Si vous réussissez, l'ennemi sera étourdi. Si vous échouez, vous perdrez toute votre énergie Musou.

NOTES

NOTES

NOTES

Enregistrement des produits en ligne

Gagnez des prix, des bonus en téléchargement, donnez votre opinion sur les produits Koei via notre site d'enregistrement en ligne:
<http://www.koeireg.com>

Garantie limitée à 90 jours

KOEI France garantit ce disque pour la Microsoft Xbox 360™ contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, KOEI France remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux.

N'oubliez-pas de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les disques retournés sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de KOEI France, soit réparés, soit remplacés aux frais du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si ce disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier le disque avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à :

KOEI France SAS
120 Avenue Charles de Gaulle
92200 Neuilly Sur Seine
www.koei.fr